

# BCM El buscador de código

## Introducción

¿En qué estarías pensando? ¡Tus juegos preferidos, esos que jamás dejarías ni a tu mejor amigo! Una mañana, antes de salir de tu casa, los dejaste apilados junto a la ventana. El implacable sol de Julio no tuvo piedad con ellos: los discos quedaron irremediablemente dañados. ¿Irremediablemente? ¡No! ¡Aún existe una solución! BCM, un programa explorador que te permitirá recuperar tus juegos, siempre y cuando seas capaz de recoger en correcto orden los trozos de código. La simulación está preparada, tu avatar virtual se interna en el mágico mundo digital, pero.... ¡vaya, los trozos de código se han reconfigurado en un gigantesco juego de juegos! Un juego en el que tendrás que recorrer cada estancia recogiendo los pedazos de código y restaurar su orden. La empresa no será sencilla, pero ¿alguna vez lo fue?

## Tu misión

Recorre pacientemente todas las estancias del juego intentando recuperar, en el orden correcto, los pedazos de código diseminados por la pantalla. La cosa no será sencilla puesto que la reconfiguración de los juegos ha creado peligrosas trampas que tratarán de impedírtelo.

En cada estancia tendrás que recuperar un número indefinido de trozos de código.

El marcador representa una serie de espacios reservados para la secuencia completa. Bajo ésta, una flecha indica cuál es el trozo de código esperado, de forma que, si aciertas a recuperarlo, éste aparecerá colocado en su lugar, pasando la flecha a apuntar al espacio siguiente. Ahora bien, si fallas, la flecha avanzará igualmente, lo que te obligará a esperar a la próxima vuelta para intentar enmendar tu error.

Por lo tanto, cuando recuperes un trozo de código pueden ocurrir dos cosas:

- Que lo hayas hecho en el orden correcto, con lo que la porción aparecerá en su posición correcta y avanzará el marcador.
- Que no lo hayas recogido en el orden correcto. En este caso, el marcador pasará a la siguiente posición, y esa porción no aparecerá como recogida.

Si pierdes una vida o recoges todos las porciones, los códigos que no has recogido correctamente volverán a diseminarse por la pantalla y los que cogiste en su orden correcto permanecerán en tu marcador.

## Puntuaciones

El sistema de puntuación es el siguiente:

- Por cada nivel que superes conseguirás 100 puntos.
- Cada vez que se reinicia un nivel, ya sea por muerte o por no haber recogido los trozos de código en el orden correcto, serás penalizado disminuyendo tu puntuación de forma proporcional al número de trozos de código pendientes de recoger en orden. Así, en una pantalla con cinco trozos de código a recoger, la penalización sería de 20 puntos por cada uno.

## Las teclas

Utiliza las teclas del cursor para moverte en el juego.

## Ayudas

De tu destreza, suerte y habilidad depende descubrir el orden correcto de recogida, sin embargo, el sistema te proporcionará una valiosa ayuda en forma de señal sonora. Permanece siempre atento al marcador, en él podrás ver si has recogido la porción de código en la posición correcta. Y dirige bien tus saltos: te será imprescindible para llevar a buen puerto tu misión.

## ESP BASIC

ESP Soft se complace en inaugurar su división BASIC con un juego como los de antes: artesanal, hecho con cariño y con esa magia de los juegos de antaño, que a todos nos cautivó alguna vez. Un juego realizado en BASIC y totalmente editable para que puedas ver, de principio a fin, cómo es posible realizar un buen juego entretenido y adictivo de una forma sencilla. Esperamos que esto te anime a realizar tu propia producción y nos deleites con juegos entrañables para esta máquina añorada.

## Equipo de desarrollo:

Programación y gráficos: gg

Creación de niveles y testeo: gg y Artaburu

Ilustración y maquetación de cubierta: Kendroock

Argumento: gg y Litos

## Agradecimientos

Un agradecimiento muy especial al equipo de ComputerEmuzone por su inestimable colaboración en la edición de este juego.

ESP BASIC Soft, 2007 | [www.espssoft.amstrad.es](http://www.espssoft.amstrad.es)